Suppl. a War games n. 3 - Anno I

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 - GLI ANTENATI
2 - PONZIE
3 - ROCKMAN
4 - BUMP
5 - SPADA NERA
6 - SAVANA
7 - JUMPER
8 - PERLE
9 - LO GNOMO
10 - MATRASS
11 - IDOLO D'ORO
12 - POMPELMO
13 - FREDDY
14 - SUPER CANNON
15 - IL PRESTINAIO
16 - AFRICA NERA
17 - LE 7 PROVE
18 - ATTACCO UFO
19 - BOBO
20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
21 - LAST CAVERNS
22 - NIGHT MISSION
23 - FORMULA 1
24 - GIROSCOPIO
25 - AIR FIGHTER
26 - ESPLORATORE
27 - GUN
28 - OMBRA NERA
29 - ESSE TEAM 2
30 - KUNG FU



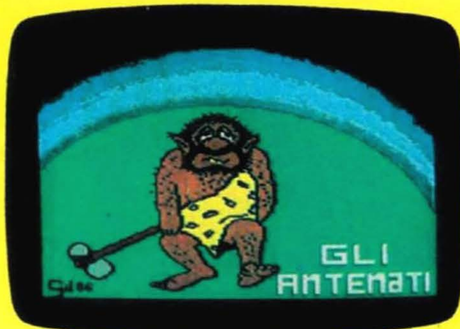
QUESTO MESE IN EDICOLA PER I ''GUERRAFONDAI'' DEL 64!!!

UN SUPERMIXAGE!!!

Siamo certi che rimarrete esterrefatti guardando quanto siamo riusciti a concentrare in questa superivista che contiene nientemeno che 30 eccezionali giochi, cioè il meglio di quanto la nostra Casa editrice abbia mai pubblicato. Ce n'è veramente per tutti i gusti: chi vuole dei giochi d'azione ne trova almeno 5/6, chi preferisce gli sparaspara ha di che farsi venire i calli al dito che preme il Fire del joystick. Chi poi vuole ragionare si può sbizzarrire a suo piacimento. Chi infine vuole sapere qualcosa di più non ha che da gustarsi gli articoli che abbiamo inserito tra una raffica di giochi e un'altra. Sono altri giochi, spiegati nei più minimi particolari. Tutti con un unico obiettivo: farvi divertire come solo i nostri grandi programmatori hanno dimostrato di saper fare....

HIT PARADE 64, suppl. a War games n. 3 - Anno I
Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 62 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. Sesto Ulteriano (MI).

GLI ANTENATI



Da una landa deserta sorgeranno le prime costruzioni di quella che diventerà la famosa Hollywood. Ma per creare questo paradiso terrestre il nostro Fred dovrà trovarsi una donna e convincerla a vivere con lui. Perché lei gli presti però attenzione, egli dovrà costruirle una casa. Tu dovrai aiutare il tuo amico nella sua impresa e permettergli di conquistare così il cuore della sua amata. Nel primo schema Fred vedrà dei macigni emergenti dalla sabbia e dovrà utilizzarli per costruire la casa dei suoi sogni, servendosi del dinosauro come scala per finire il tetto. Dovrai fare anche molta attenzione perché dei nemici come pterodattili, tartarughe o i suoi stessi futuri vicini, lo ostacoleranno nel suo lavoro. Dovrai inoltre procurargli un'automobile per cercare ovunque i massi necessari e nello stesso tempo flirtare con Mary. Ricordati sempre di osservare il livello energetico di Fred, perché lo scappare dagli pterodattili o un qualsiasi suo incontro con Mary lo buttano a terra. Osserva inoltre il cuore rosso nell'angolo dello schermo, perché pomperà più forte tutte le volte che avrà la meglio nel persuadere Mary del suo amore. Avrai vinto però solo quando il cuore pomperà il più velocemente possibile e Mary seguirà Fred nell'affascinante casa preistorica.

JOYSTICK PORTA 2

L	sinistra
:	destra
RUN/STOP	su
C=	giù
SPAZIO	fuoco
F1	pausa

PONZIE

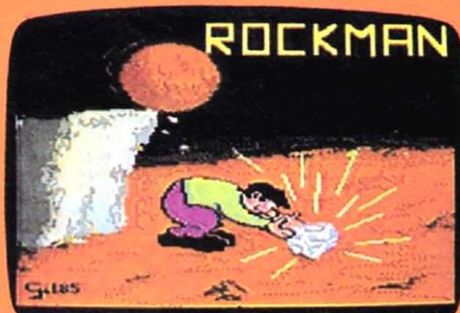


In una misteriosa casa dalle innumerevoli stanze dovrai guidare il tuo instacabile amico nella raccolta di oggetti che ti potranno essere utili per risolvere il mistero finale. Non chiederci quale sia, perché pochi sono quelli che sono riusciti ad ottenere una risposta. Stai bene attento a tutto ciò che si muove ed evita i trabocchetti spesso ben celati in alcune stanze.

JOYSTICK PORTA 2

Q	sinistra
W	destra
SPAZIO	salta
P	prova
F1	pausa
F3	musica sì/no

ROCKMAN

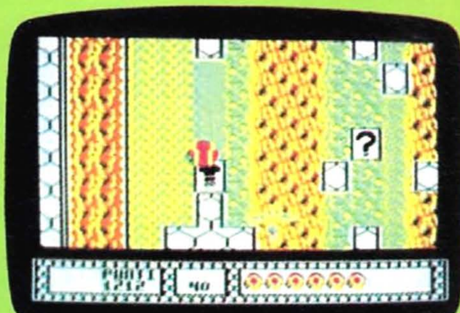


La sete di ricchezza vi porterà in un intricato sottosuolo dove diamanti di immenso valore sono a portata di mano. Ma attenti a dove metterete il badile poiché macigni pericolanti e mortali spiritelli attendono nel buio!

JOYSTICK PORTA 1

F1	RIPARTE
F3	1/2 giocatori
JOYSTICK	LIVELLO
FIRE	per giocare

BUMP!



Lo sport nazionale del pianeta Rubber consiste in una entusiasmante gara in cui i contendenti a bordo di gigantesche sfere di gomma devono compiere l'intero periplo del pianeta, rimbalzando sulle piattaforme antigravità situate a migliaia di metri di altezza. Per complicare il gioco ogni concorrente dovrà vedersela con le immancabili meteoriti e gli onnipresenti corpi vaganti che dovranno essere evitati accuratamente. Per aumentare il proprio punteggio sono disponibili una serie di piastre-sorpresa contrassegnate da un punto interrogativo, che potranno però a volte celare sgradite sorprese. Per permettervi di far pratica in questo entusiasmante sport la prima partita risulterà semplificata.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPADA NERA

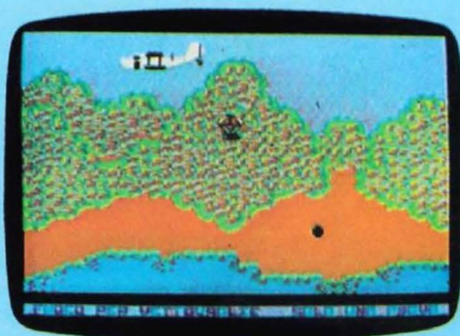


Un uomo contro tutti. A difenderlo dai mille pericoli atmosferici e del mondo animale c'è soltanto una fulgida spada che gli serve per tagliare, uccidere e sognare.

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello 1
F3	livello 2
F7	gioco

SAVANA



Alla guida di un potente fuoristrada, attrezzato contro ogni imprevisto, potrai vivere la reale dimensione dell'avventura contro i micidiali pericoli della jungla e della savana inesplorata. Il tuo vantaggio avrà inizio nel momento in cui, ai limiti del mondo civile, ti verranno lanciati i rifornimenti che dovrai fare cadere esattamente sull'apposito bersaglio. Sarà a questo punto che tu, solo col tuo coraggio, potrai inoltrarti per inesplorati sentieri, su ponti pericolanti, tra paludi infestate di orridi mostri lanciando così la tua sfida alla natura selvaggia. Ricordati che tra un'avventura e l'altra dovrai effettuare veloci rifornimenti di carburante pompando con la joystick a destra e a sinistra. Coraggio ingrana la joystick e parti,... il pericolo ti attende.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per giocare

JUMPER



Un gioco di movimento per il nostro imbianchino che deve tracciare una linea continua su tutte le piastrelle delle tante stanze. Per sfuggire ai nemici l'imbianchino può soltanto saltare sulle pedane trasportatrici.

JOYSTICK PORTA 2

F1	partire
F3	pausa
F5	opzioni gioco
F7	livello gioco

PERLE



Un orsetto molto goloso è finito all'interno di un castello infestato da topastri alieni. Il nostro caro plantigrado ha fame e lungo le stanze del castello, i suoi camminamenti, trova gemme succose. Ma lo stesso genere di alimento piace anche agli alieni che cominciano a gustare il piacere di farsi una scorpacciata di alimenti terrestri. Per poter mangiare in santa pace devono però sbarazzarsi dell'orsetto che non vorrebbe invece aver seccatori soprattutto all'ora di pranzo. Cerca allora di sfuggire l'antipatica compagnia ripulendo i camminamenti del castello e saltando da una parte all'altra del maniero quando serve.

JOYSTICK PORTA 1

1	destra
CONTROL	sinistra
SPACE	salta

GREEN BERET







La Konami si è lanciata con successo nell'impresa di pubblicare versioni domestiche dei giochi da bar. Il più recente (e il più fortunato) è **Green Beret**, il cui obiettivo è di attraversare alcune decine di schermi eludendo i soldati che vorranno ostacolarvi su quattro livelli di difficoltà. Fatto ciò, se sarete ancora interi dovrete liberare un gruppo di prigionieri.

1- Gli azzurri: sono dei mitraglieri, ma di due tipi diversi. Quelli più veloci vi corrono incontro, mentre a sparare sono i più lenti.

2- I beige: queste guardie si limitano a corrervi incontro, ma basta essere sfiorati dai loro ampi cappotti per perdere una vita. Sconfiggerli è relativamente facile: sono più che altro un diversivo per i loro compagni più pericolosi.

3- Il comandante: vedi oltre.

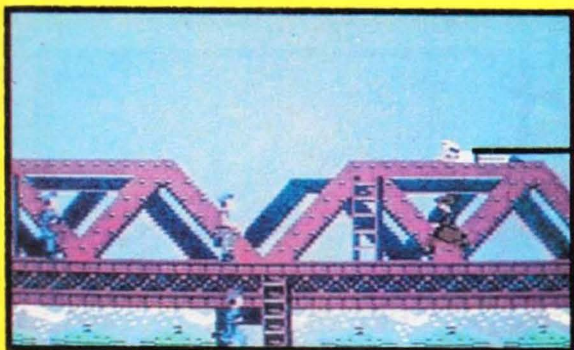
4- I verdi: sono disarmati ma particolarmente temibili a causa della loro conoscenza delle arti marziali. Si possono schivare, ma bisogna essere fulminei.

5- Il mortaista: vedi oltre.

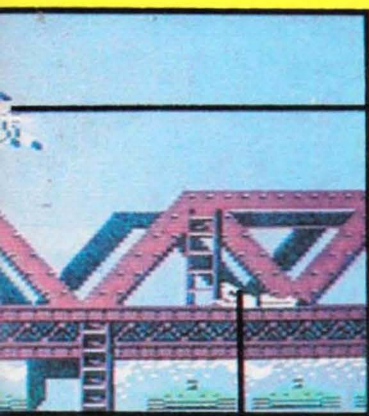
6- Il comandate: questi soldati bianchi appaiono più volte nel corso del gioco. Uccidendoli si può conquistare la grande armeria. Chi li elimina vince un lanciafiamme — che però può sparare solo tre volte.

7- Superato il ponte all'inizio del livello uno, vi troverete sui camion lanciarazzi. Non lanciatevi a testa bassa, se non volete finire su una mina. Stendetevi invece dietro ai camion e fatevi strada col lanciafiamme.

8- Il comandante: se lo uccidete, vi aggiudicate un altro lanciafiamme — ma badate ad usare queste armi solo quando ne avrete dav-


6


5


4

3

vero bisogno. Tenete presente che non si possono portare da un livello all'altro.

9- Il comandante: risparmiate l'arma, poiché ben presto vi servirà.

10- I crawlers: all'inizio del secondo livello, vi imbatterete in nuovi avversari. Tra questi i primi sono i crawlers, che strisciano. Dato che superarli saltando è un lavoraccio, il modo migliore di farli fuori e stendersi e pugnalarli.

11- Il comandante: risparmiate l'arma (che a questo livello è un bazooka). In **Green Beret**, l'importante è muoversi sempre: se vi attardate cercando di ammassare un grosso punteggio, verrete aggrediti da un karateka... e se il karateka dovesse fallire, apparirà di botto un jet che vi farà a pezzi. Attenti: di rado si lasciano sfuggire la preda.

12- Il paracadutista: è il secondo parà che vi attacca in un breve lasso di tempo. Lo si può schivare con il primo, ma attenti a non voltargli le spalle: potrebbe essere disastroso!

13- Il servente del bazooka.

14- Il comandante: sono cose che normalmente pullulano a livello terra, quindi di regola è meglio star sollevati da terra il più possibile.

15- Il camion: proprio quando suona il segnale e credete già di aver portato a termine il livello uno, arriva questo camion con altri soldati nemici a bordo. Arretrate un poco per avere un po' di spazio e poi usate il lanciafiamme.

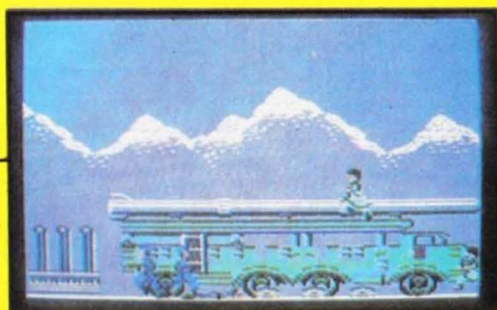
16- Il servente del bazooka: uno dei nemici più sgradevoli che si incontrano al livello due. Pugnalatelo o schivatelo prima che si inginocchi e vi spari!

17- Il comandante.

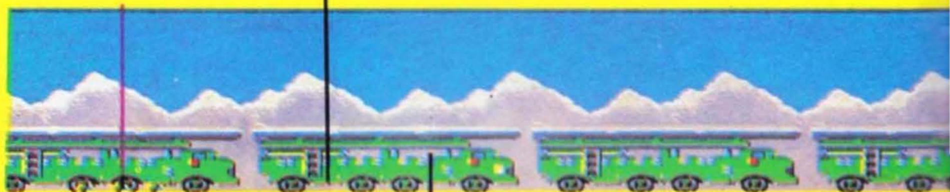
18- Il paracadutista: oltrepassate le casse e entrati nel porto, un paracadutista apparirà all'improvviso nell'angolo superiore destro dello schermo. È pericoloso, poiché vi fa cadere addosso delle cose, ma se restate in cima potrete spararli. Si può anche andargli sotto e aspettare che scenda, ma non è facile poiché prima bisogna aspettare che abbia gettato tutto. Una bella seccatura!

19- Servente del bazooka.

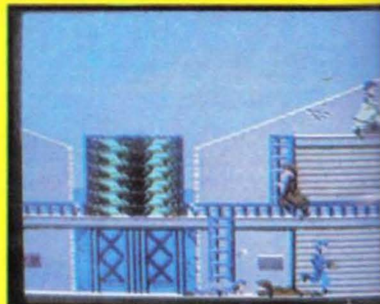
20- Il mortaista: pur essendo statico, è capacissimo di farvi a pezzi, specie se siete ai livelli più alti. Eliminatelo col bazooka.



7



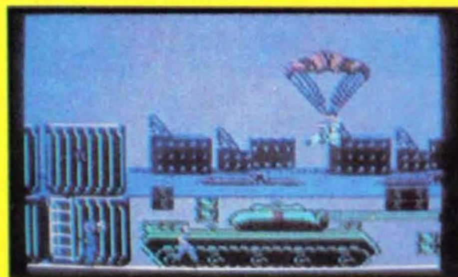
8



10



11

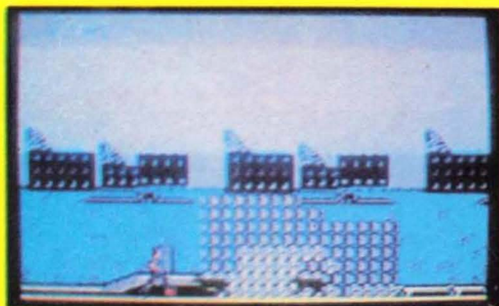


12



13

14

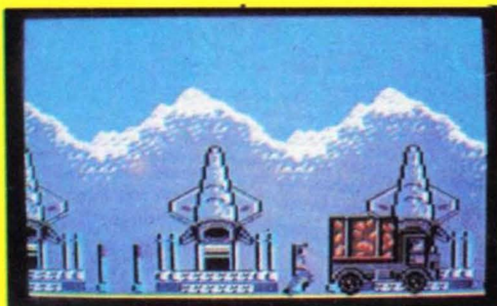


21- Cani feroci: il grosso ostacolo alla fine del livello due sono i cani. Mentre state per raggiungere il sommergibile (rappresentato in questa illustrazione da una massa di pixel), un allenatore di cani vi aizza contro alcuni esemplari particolarmente feroci. Vi occorrerà solo il coltello, ma prendetevi un po' di spazio. Vi attaccheranno a gruppi di tre dalla sinistra: coricatevi e fateli fuori. Da destra vi attaccheranno balzandovi addosso — restate in piedi. Ripetete due volte e porterete a termine questo livello.



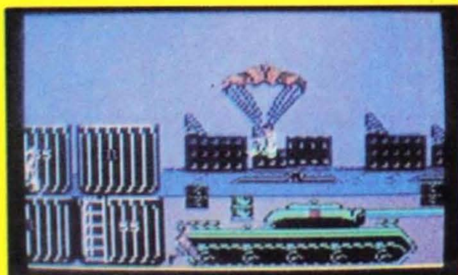
9

15





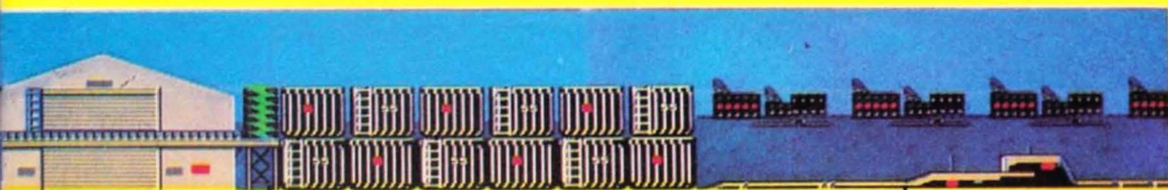
16



18

17

19



20

LO GNOMO

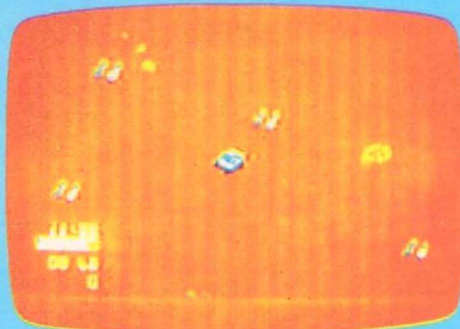


Lo gnomo Hamlett a bordo della sua macchina del tempo percorre varie epoche storiche alla ricerca di 7 parti di una mappa che sistemata nel modo opportuno gli permetterà di scoprire il modo per diventare re degli gnomi. Ricorda che c'è un solo pezzo di mappa in ogni epoca e che essendo simili sono facili da trovare. Per far partire la macchina dovrai prima sciogliere il maleficio del cattivo mago Zandor. Dovrai infatti buttare un ceppo nel camino, dargli fuoco e far apparire un pezzo di antenna che dovrai mettere di fianco al tuo strumento. Avrai anche a disposizione un posto segreto dove nascondere gli oggetti che troverai sul tuo cammino e che apparirà se terrai premuto il fuoco del joystick per alcuni secondi. In ogni era c'è un buco temporale su un'altra epoca dove senz'altro troverai delle cose utili nel tempo da cui arrivi. Non dimenticare inoltre che azionando opportunamente i controlli potrai scegliere l'epoca storica in cui fermarti.

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa si/no

MATRASS

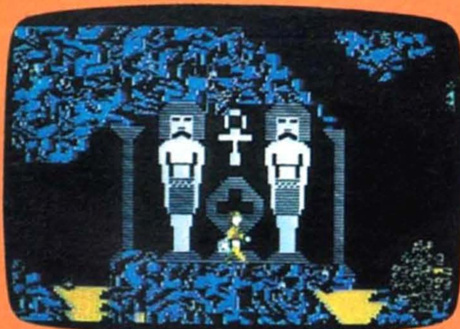


Appartieni all'equipaggio di un'astronave il cui compito consiste nel visitare tutti i pianeti della nostra galassia con lo scopo di trovare nuove forme di vita e nuove culture e che si trova ora nell'orbita del pianeta Worm. Durante i tuoi giri di perlustrazione dovrai evitare attentamente di urtare le costruzioni del luogo altrimenti la tua navetta esploderà e tu rimarrai appiedato. Utilizzando il tuo jet-pack in dotazione dovrai allora seguire le indicazioni del tuo segnalatore e cercare una navetta di sostegno per ritornare all'astronave madre. Ricordati che sarai munito di un'arma di difesa per abbattere i nemici e che dovrai fare attenzione ai vermoni che usciranno dal profondo delle viscere per divorarti.

JOYSTICK PORTA 2

X	accellerare
>	destra
<	sinistra

IDOLO D'ORO



Un gioco semplicemente fantastico: l'eroe entra nella caverna e vuole portare all'idolo i cinque diamanti. Deve stare attento ai pipistrelli, alle pareti della caverna e agli scarabei. Non bisogna bruciarsi più di sei volte. Se no è la fine come dopo il contatto con magma e massi.

JOYSTICK PORTA 2

↑↓	muove ascensore
⇄	cammina
↖ ↗	si arrampica
↙ ↘	striscia
↖ ↗	con tasto premuto salta
⇄	spara
↓	colloca i diamanti
↙ ↘	corre

POMPELMO



Un intrepido esploratore alla caccia dei tesori sepolti in un dedalo irto di ricchezze ma anche di insidie mortali. Lo schermo inizialmente ci mostra quattro esempi di come trovare la morte con estrema facilità. Il nostro eroe deve penetrare nei diversi labirinti facendo attenzione a non urtare le pareti dello schermo: le stanze dei dragoni, degli occhi, dei ciclopi e le altre sono lì: basta avere fede e attenzione.

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica si/no

NERO

FREDDY



Una casa popolata di fantasmi per Freddy che cerca di passare nelle varie stanze alla ricerca di un gruppo di oggetti. Per fare questo si serve di tappeti elastici e di corde su cui rimane appeso nella speranza di superare baratri mortali. Quattro vite sono come al solito pochine...

JOYSTICK PORTA 1

SUPER CANNON



Le portaerei spaziali del pianeta Zyaks, guidate dai draghi guerrieri, sono giunte nell'orbita terrestre per impadronirsi del tuo pianeta. Alla guida del tuo potente caccia-bombardiere Super Cannon dovrai distruggere le postazioni di difesa, le basi di lancio dei missili, nonché tutti i mezzi aerei che si trovano sulle portaerei per giungere finalmente al nascondiglio dei draghi. Ma la tua vittoria sarà completa solo quando riuscirai a sconfiggere, con la martellante precisione del tuo fuoco, i tre draghi che sono a capo della flotta di ogni base aliena. Buona fortuna, la Terra confida in te!!

JOYSTICK PORTA 2

F1	n° giocatori
F3	difficoltà
FUOCO	inizio gioco

IL PRESTINAIO



Aiuta un povero prestinaio a sfornare quante più pagnotte può ed a caricarle su un camion entro le 5 di mattina. Il forno è automatizzato, ma alcuni procioni dispettosi rendono la vita del prestinaio veramente difficile. Infatti rubano le pagnotte, fermano le macchine della catena di produzione e come se non bastasse il loro morso è fatale al nostro amico. Fortunamente il prestinaio è munito di una speciale pistola che addormenta per pochi secondi i procioni, permettendogli di allontanarli con un bel calcio.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO o SPAZIO	inizio partita
S	inserire/disinserire musica
STOP	inserire/disinserire pausa

AFRICA NERA



Il rumore del tam tam è lontano: l'esploratore parte alla ricerca dello scimmione. Lo vuole uno zoo americano. Ma per riuscire a prenderlo occorre evitare le noci di cocco (sulla testa) e soprattutto i coccodrilli. Basta saltare sui sassi mobili e sugli ippopotami. Sembra facile...

JOYSTICK PORTA 2

1/2	uno o due giocatori
J/T	joystick o tastiera
SHIFT	salto
U	↗
T	↖
M	↘
B	↙
J	→
G	←

BOUNCES

La Beyond afferma che **Bounces** è il letale sport del futuro (ma non c'era già **Ballblazer**...?). Sia come sia, potete scegliere se essere Erik il Rosso oppure sir Ashley Trueblood: Erik è un vichingo dall'aria truce, mentre sir Ashley è un cavaliere dall'armatura scintillante.

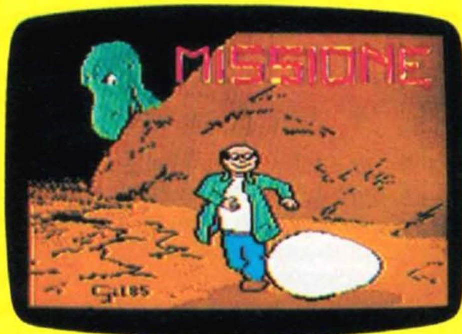
Il gioco si svolge nella "arena Bounces", che somiglia al salotto di vostra zia, e lo si osserva di lato. Sopra la testa di ciascun guerriero ci sono delle "porte", che però sembrano più che altro dei buchi. Ciascun guerriero è attaccato alla parete alle proprie spalle tramite un elasticone — altrimenti definito "filo Plas-



flex'', che a volte lo strattona e lo fa cadere, facendogli perdere preziose energie vitali.
I combattenti sono corredati di armature personalizzate che però non offrono una grossa protezione, e calzano degli scarponi con delle speciali punte abrasive che dovrebbero contrastare la forza del filo Plas-flex... ma che non ci riescono gran che! Tutto ciò vi è offerto da uno sponsor, che può essere la ''Viking Synthi Corp.'' o la ''Knight Techni Corp.'', a secondo di chi avete scelto d'essere.
Nella destra tenete un oggetto definito ''rubapalla Bounces'', che serve a prendere e a lanciare la ''sfera di slugdomio a bassa gravità'' — che poi sarebbe la palla! Potete usare il ''rubapalla'' per lanciare la palla in otto direzioni diverse.
Obiettivo del gioco è di segnare più punti dell'avversario in ciascun tempo di tre minuti — e ci sono diversi modi per far ciò. Il punteggio più alto si ottiene mandando la palla nella porta dell'avversario. Chi ama il gioco pesante potrà colpire l'avversario con la palla o addirittura picchiarlo col rubapalla. La palla può essere evitata schivando e saltando.
Pur essendo ben disegnati, gli sprite sono troppo piccoli. All'inizio del gioco vi accorgerete che manca qualcosa... forse un po' di varietà?
Il gioco di per sè non è malaccio, solo che è privo di qualsiasi elemento appassionante, e anche se ci sono cinque livelli di difficoltà, una volta finito il primo passa la voglia di continuare. Forse con cinque avversari al posto di cinque livelli sarebbe andata meglio. Insomma, ecco un'ennesima buona idea sprecata. Per fortuna che ci sono le versioni domestiche dei giochi da bar! **Cr. Bar.**



LE SETTE PROVE



Ti trovi in una strana terra popolata da esseri misteriosi e da diavoli. Qui ti sei innamorato di una bellissima principessa, Aurora. Ma suo padre Carlo per concederti la sua mano ti ha sottoposto a sette prove mortali. Per riuscire devi eliminare le crudeli orde che terrorizzano la gente. Ogni prova consiste in una nuova sfida ed avrai bisogno di tutta la tua astuzia per combattere con il mago, gli adoratori del diavolo e i vampiri. Ma questo non è tutto, perché prima che il tuo compito sia finito dovrai affrontare un'ultima sfida, infatti ti aspetta il castello degli alati. Riuscirai a sposare la principessa?

JOYSTICK PORTA 2

ATTACCO UFO



Ti trovi in esplorazione con la tua navicella su un pianeta della galassia. Il tuo compito è quello di scacciare gli alieni e le loro basi dalla faccia del pianeta. Per far questo, disponi di un certo numero di bombe e di un tempo ben determinato per completare la missione. Per recuperare tempo e bombe devi ogni volta atterrare sulla base di partenza.

JOYSTICK PORTA 2

F3	livelli
F5	opzioni
F7	inizio gioco

BOBO

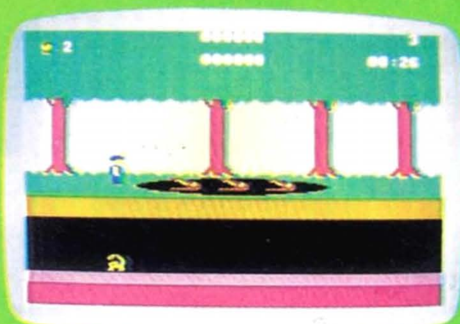


Nel mondo sotterraneo di Mogol, minacciato da mille insidie, dovrai cercare le chiavi che ti permetteranno di aprire le porte blindate fino a raggiungere la meta finale.
Scoprire lo scopo della tua missione farà parte del gioco.
Attento all'energia e al tempo limitato.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per partire

I MISTERI DELLA JUNGLA NERA



Centoventi schemi vi sembrano sufficienti? Un numero incredibile di situazioni prima di diventare veramente ricco nella jungla era. In dodici minuti ci si può arricchire ma si può anche morire per uno dei tanti ostacoli che è meglio imparare a superare prima di iniziare

JOYSTICK PORTA 1

L	sinistra
:	destra
RUN/STOP	alto
C=	basso
P	pausa
R	riparte
RESTORE	ricomincia

LAST CAVERNS



Il malvagio mago Lizgott ha nascosto in una caverna sotteranea i tesori del buon Re Artù, trasportandola poi sotto l'isola di Zangord, dove un esercito di perfide creature monta una guardia ininterrotta. Per recuperare i beni del disperato sovrano e ridare la fiducia al popolo il prode paladino, dopo aver raggiunto l'isola maledetta dovrà infiltrarsi nel dedalo degli infiniti corridoi sotterranei alla ricerca dell'ultima e più infernale caverna di Zangord.

Per difendersi dai mille mortali pericoli il nostro eroe potrà lanciare palle di fuoco, ma soprattutto dovrà contare sulla sua destrezza e intelligenza.

JOYSTICK PORTA 2

F1	riparte
SPAZIO	seleziona

NIGHT MISSION



Un flipper davvero singolare. Bisogna colpire la piccola pallina senza farla andare in buca e facendola rimbalzare sui molti ostacoli e sui bonus che danno punti. Il gioco diventa sempre più difficile man mano che si va avanti. Occorrono quindi dei nervi d'acciaio e dei riflessi da astronauta.

JOYSTICK PORTA 2

C=	demo
A	gioco normale
F1/F2	cambio colore
F7	carico molla

FORMULA UNO



Questo eccitante programma è composto di due parti per 1 o 2 giocatori e riunisce il costruire il circuito ad un'ottima simulazione di gara. Come prima operazione dovrai segnare la linea di partenza e di arrivo muovendo con i tasti di cursore la croce che si trova al centro dello schermo. Dopo di che costruirai il circuito che preferisci usando i vari pezzi che vedrai sulla parte alta dello schermo, scegliendoli dopo aver posizionato la freccia e premendo fuoco o return, chiudendo il circuito con la linea di arrivo e premendo F7. Se avrai commesso qualche errore usa F3 per togliere l'ultimo pezzo aggiunto. Se vorrai cancellare tutto il circuito premi F1. Dopo che avrai completato il tuo schema potrai scegliere la lunghezza del circuito in giri (da 1 a 99 + RETURN) e se il secondo giocatore è il computer potrai scegliere un grado di vantaggio da 1 a 3. Il giocatore 1 guiderà l'auto rossa, mentre il giocatore 2 avrà l'auto gialla. Ma ecco che appena la bandiera si abbassa i concorrenti partono e dovranno gareggiare poi il numero di giri indicato sullo schermo stando ben attenti a non urtare nè l'erba, nè altre auto, mentre dovrai ricordarti che nella chicane potrà passare una sola auto.

Non dimenticarti inoltre che in qualunque momento potrai decidere di smettere di correre premendo F3.

JOYSTICK PORTA 2 giocatore 1
JOYSTICK PORTA 1 giocatore 2

AVANTI	accelera
INDIETRO	frena
SINISTRA	svolta sinistra
DESTRA	svolta destra
D	giocatore 1 accelera
X	giocatore 1 frena
SHIFT	giocatore 1 sinistra
Z	giocatore 1 destra
;	giocatore 2 accelera
/	giocatore 2 frena
>	giocatore 2 sinistra
<	giocatore 2 destra

GIROSCOPIO



Il gioco consiste nel manovrare un veloce giroscopio dalla cima di un tracciato fino alla zona più in basso. Vi sono ben 30 differenti percorsi per portare a termine con successo questo fantastico gioco. Cinque sono gli ostacoli che tenteranno di rallentare la vostra discesa: vetri sdrucciolevoli, magneti direzionali, anguste sporgenze, rampe ripidissime e gli immancabili mostri! Una volta arrivati in fondo, si aprirà una voragine che vi consentirà di accedere al tracciato successivo. Avete a disposizione ben 5 giroscopi, ma se uscite di strada o toccate un mostro ne perderete uno. Tenete presente che avete a disposizione una quantità di tempo limitata per portare a termine il percorso, pena la morte!

JOYSTICK PORTA 2

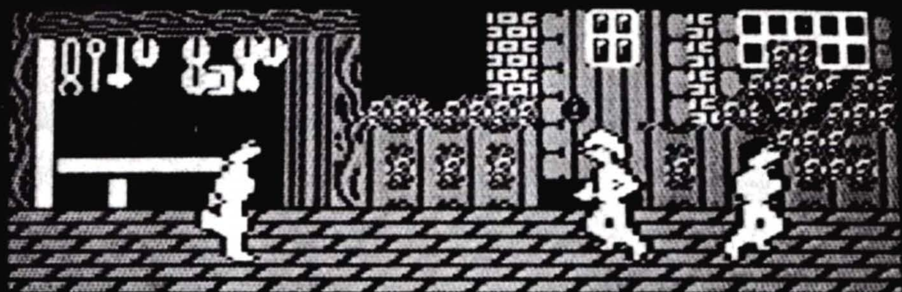
F1	joystick/tastiera
F7	inizio partita
Z	sinistra
X	destra
;	indietro
/	avanti

ARK PANDORA



L'icona impazza e infatti anche nell'ultima avventura pubblicata dall'Alligata si fa largo uso dei piccoli simboli grafici che servono all'implementazione dei comandi.
Il giocatore si trova nei panni di un pirata recluso in un bagno penale, e che viene liberato dagli indigeni perché li aiuti a ribellarsi al malvagio Gran Sacerdote che domina dispoticamente l'isola. Fedele al modello del classico gioco da bar, il gioco si ramifica in una quantità di vicende secondarie. Il giocatore dovrà trovare degli oggetti che lo metteranno in grado di fare determinate cose. Ad esempio, per uccidere il Gran Sacerdote ci vuole il crooifisso, per catturare il furetto ci vuole la rete, per trovare la chiave ci vuole il furetto, per avere l'aquila bisogna dare in cambio l'amuleto della strega e così via.
Il Gran Sacerdote ha a propria disposizione una nutrita banda di soldati, guardie, battitori, banditi e mercenari — e in una certa località dispone persino di uno stregone!
Durante le vostre esplorazioni, le icone vi permetteranno di raccogliere e usare gli oggetti che vi servono, ma il bello di **Ark Pandora** è che non sarete soli ad affrontare i cattivi: troverete anche degli alleati disposti ad aiutarvi. Il condannato alla forca, il pescatore, l'eremita, la strega e il prigioniero delle segrete faranno tutti qualcosa per aiutarvi, solitamente dandovi qualche oggetto di cui avete bisogno.
Quanto alle armi, sarete armati di dischi e di palle ferrate da scagliare contro gli avversari. Dalla vostra avrete anche una certa abilità acrobatica (particolarmente utile il "salto del pirata"), malgrado l'animazione un po' rudimentale. Il gioco vanta ben novantaquattro ambientazioni — e nella maggior parte dei casi la grafica è ottima.
Il grosso guaio dei giochi da bar è che una volta trovata la chiave della soluzione non ci si diverte più — ma **Ark Pandora** riesce ad evitare una prematura obsolescenza grazie alla funzione Screen Designer, che permette di rimaneggiare un po' le ambientazioni. Lo Screen Designer però non cambia di molto la meccanica del gioco, ed è un peccato che non sia più sofisticato: avrebbe potuto rendere **Ark Pandora** nettamente superiore alle miriadi di giochi che l'hanno preceduto. È invece molto utile la funzione che permette di memorizzare le vecchie partite e di interrompere la partita per poi riprenderla dal punto in cui s'era rimasti. Sul versante musicale, il gioco può vantare due ottimi brani originali. In definitiva, si tratta di un gioco ben congegnato accompagnato da una grafica e da degli effetti sonori di buona qualità.

●



OBJECT(S) HERE



LA LEGGE DEL WEST

Quando sarà il momento di decidere, in retrospettiva, quali giochi potranno essere considerati i migliori dell'86, **Law of the West** dovrà essere in testa alla classifica... o qualcuno la pagherà cara, ma molto cara.
Voi siete lo sceriffo di una cittadina del West e siete impegnato nel solito giro quotidiano di controllo. Qualcuno cammina lungo la via principale e viene verso di voi. È un buono o un cattivo? Dovete decidere, e decidere in fretta: ne va della pelle. Obiettivo del gioco è quello di arrivare al tramonto.
Le immagini del gioco, ben dettagliate e disegnate da veri artisti, fanno un po' pensare alla scena iniziale di un vecchio spettacolo televisivo, **Gunsmoke**. Voi siete lo sceriffo, ma il vostro punto di vista è quello di cui si gode da dietro le sue spalle: avete l'occhio esattamente al livello del revolver che sta nella sua fondina.
Visto che si tratta di un atto d'omaggio al Vecchio West, non importa se i personaggi sono un po' troppo di repertorio. Il problema è che non sempre il dottore, il bandito messicano, la ragazza del saloon e l'insegnante della scuola locale si comportano in modo prevedibile. Ogni personaggio è sempre caratterizzato dallo stesso tema, ma ha una personalità che può accordarsi o meno con l'apparenza.
Il terzo inferiore dello schermo è riservato al dialogo: il vostro antagonista parla sempre per primo: può essere provocatorio, sarcastico o amichevole. Le vostre possibilità di replica sono quattro: si sceglie con il **joystick**, senza perdere tempo. Il gioco, in realtà, consiste in un ampio **data base** di battute di dialogo con le relative conseguenze: la stessa azione può benissimo non ripetersi mai una seconda volta.
Una risposta provoca una replica, una cosa tira l'altra e a un certo punto sembra proprio che uno scontro a fuoco sia inevitabile. Se decidete in tal senso, impugnate l'arma, spingendo in avanti il joystick. In aria, tra voi e il vostro avversario, appare l'incrocio delle linee di un mirino: puntate, premete il pulsante di fuoco, e lui cadrà morto... se non avrà sparato per primo.
Ma la decisione sarà stata corretta? Non lo saprete fino alla fine del gioco, quando leggerete sullo schermo il punteggio che vi spetta per la vostra capacità di mantenere l'ordine, di comportarvi con cavalleria, di assicurare alla giustizia i malvagi (indicando quanti) e di non fare secchi i cittadini innocenti.
Mentre procedete nel vostro giro per la città, una serie di dissolvenze cinematografiche vi porta da un ambiente all'altro, e senza indugi di sorta. I personaggi sono controllati da un fattore di casualità, per cui lo schermo non offre alcun indizio di chi comparirà da un momento all'altro. Personalmente m'è capitato di incontrare la maestrina che usciva dal saloon.
Nel caso che ad essere colpito siate voi, lo schermo si oscura e appaiono delle battute di dialogo. Viene convocato il dottore, ma non è detto che ce la facciate. L'oscuramento dello schermo significa che siete coscienti solo in parte, ma ancora in grado di sentire le voci dei cittadini riuniti attorno a voi. Anche questo aspetto del gioco, come tutti gli altri, funziona benissimo.
Non stupisce il fatto che un gioco tanto pregevole rappresenti uno dei primi tentativi di

una nuova compagnia. Il disegnatore, Alan Miller, è l'autore di parecchi giochi per l'Atari VCS ed è stato cofondatore della Activision. Non posso far a meno d'ammirare profondamente il valore del gioco e di rispettare profondamente la sua esecuzione. Miller ha abbastanza esperienza per sapere come aver successo nel campo dei **videogames**. In **Law of the West** l'ha messa interamente a frutto.

Cristina Barigazzi





AIR FIGHTER



Alla guida di un super-armato bombardiere disporrai dei più moderni ritrovati elettronici per concludere felicemente la tua missione di guerra sul territorio nemico, che potrai scegliere di volta in volta diversa.

JOYSTICK PORTA 2

F1	livello
F3	1/4 piloti

ESPLORATORE



Sei un esploratore alla ricerca di antichi tesori. Qui ti trovi in una lussureggiante giungla tropicale, infestata da una marea di esseri ostili (indigeni, ragni, serpenti), contro i quali basta usare la vecchia e fidata spada. C'è però anche il terribile rinoceronte, con il quale anche darsela a gambe spesso non è sufficiente per riportare a casa la pellaccia. Per fortuna il maledetto animale non ama andare troppo a zonzo e si limita a vagare per una zona limitata della giungla. Una caratteristica particolare del luogo è costituita dalle orchidee che sono di 5 colori diversi. Passandoci sopra quando sono al massimo della fioritura succedono diverse cose strane. Infatti quelle rosse danno una certa invulnerabilità, quelle azzurre permettono di correre velocemente, quelle magenta invertono i controlli di direzione, quelle gialle paralizzano per qualche secondo ed infine quelle bianche curano dagli effetti delle altre.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

1	un giocatore con joystick
2	due giocatori con joystick
3	un giocatore con tastiera
4	due giocatori con tastiera
0	inizio partita
A	sinistra
S	destra
;	su
/	giù
SPAZIO	per combattere
F1	inserire/disinserire pausa

GUN



Tra indiani e cow-boy laggiù nel Nuovo Messico l'impavido Willer lotta per voi. Dovrà infatti recuperare tutto il bottino che una banda di malfattori tagliagole ha nascosto nelle capanne, nei saloon e tra le colline di una valle assolata. Ma attento, perché questi malvagi individui sono nascosti ovunque e cercheranno in ogni modo di farti la pelle.Come se tutto ciò non bastasse dovrai vedertela anche con scorpioni velenosi e insetti rapaci, che, tuo malgrado, ti ammazzeranno se ti toccheranno. La tua avventura ti porterà in mezzo a indiani, cow-boy, donne di malaffare nei saloon e dovrai difendere le tue 7 vite a caro prezzo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	pausa

OMBRA NERA



Da qualche parte tra le montagne purpuree e i mari delle sette isole giace una sconfinata vallata, una terra che il tempo non ha toccato. Sotto le tenebre discese su questa terra, la pace, la tranquillità e la libertà sono state cacciate da queste colline e il diavolo vi ha seminato morte e avidità. Tutti quelli che sono riusciti a fuggire dal villaggio cercano di trovare rifugio altrove mentre quelli che sono rimasti tra le mura del paese diventano succubi del diavolo e sono tormentati da incubi. Questa gente non ha infatti il coraggio di fuggire, perché il villaggio è sotto il completo controllo delle tenebre e le persone o diventano strumento delle forze maligne o vengono tramutate in mostruose creature che abbattono chiunque cerchi di ostacolare il diavolo. Riuscirai a penetrare in questa pericolosa e proibita terra e a sconfiggere le "Ombre Nere"?

JOYSTICK PORTA 2

CRSR↑↓	sinistra
CRSR⇆	destra
A	avanti
Q	fuoco
F1	pausa si/no

ESSE TEAM 2



Il dittatore Zoff sta per essere catturato, ma egli ha ancora il tempo di dichiarare guerra all'impero. Mentre tu e gli altri quattro membri del tuo gruppo, Zack, Syrio, Mavrina e il droide RAOUL, state scortando Zoff alla presenza della furia dell'imperatore la guerra infuria attraverso la galassia. Ma non appena avrete passato i confini dell'impero, Zoff concentrerà il suo potere psionico sul sistema di guida della Vostra navetta. Poco dopo la navetta precipiterà incendiandosi nell'atmosfera del pianeta. Atterrati miracolosamente indenni sul pianeta, che scoprirete essere la patria di Syrio, troverete gli abitanti, insettoidi, in lotta con le truppe rettiloidi del dittatore. Mentre i rimorchiatori dei distruttori stanno arrivando per eliminare tutti i rettiloidi Voi dovrete rintracciare il leader degli insettoidi, recuperare un valore intatto, rintracciare Zoff e intercettare i rimorchiatori. Per far intervenire alla lotta i membri del suo gruppo dovrai muovere il cursore sulla figura corrispondente al personaggio e premere il bottone del fuoco o il tasto F7 e lo stesso vale per tutti gli altri comandi. Ricordati che avrai a disposizione varie armi ed esplosivi e dovrai usare tutto il tuo intuito e ingegno per riuscire nella tua missione.

JOYSTICK PORTA 2

F7	per premere il pulsante

KUNG FU



Vi sentirete come Bruce Lee cimentandovi in questo gioco in cui farete sfoggio di tutte le vostre conoscenze nel campo delle arti marziali. Solo impegnandovi al massimo riuscirete a sconfiggere tutti i campioni di Karaté, i Samurai e tutti gli altri specialisti di lotta orientale che vi aggrediranno. Affrontate i vostri avversari, ma fate attenzione a non perdere tempo altrimenti non riuscirete a raggiungere l'uscita per accedere al successivo livello di gioco.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

SPAZIO	opzioni/commutare tra pugni e calci
RETURN	conferma opzione
F1	fine partita/dimostrazione
F5	musica si/no
F7	inserire/disinserire pausa

IL PROGETTO HALLEY: MISSIONE NEL SISTEMA SOLARE



A chi non s'accontenta di guardare da lontano la cometa di Halley, la Mindscape offre un'alternativa assolutamente unica. Grazie a **The Halley Project: A Mission in Our Solar System**, potrete concedervi una cavalcata praticamente in sella a questo vagabondo del cosmo, scivolando nello spazio siderale in un realistico **tour** tra lune e pianeti.

Il pacchetto porta la firma, per il **design**, delle Tom Snyder Productions, un team specializzato nel software educativo. In questo caso, tuttavia, la lezione avviene nello spazio esterno, in una specie di aula galattica in cui non mancano tensione e avventura.

Il giocatore ha il ruolo di un Pilota stellare, in stretto contatto via trasmissione audio con il **Planetary and Lunar Aerospace Navigation and Exploration Team** (''Gruppo per la navigazione e l'esplorazione aerospaziale, planetaria e lunare'', P.L.A.N.E.T.), che deve portare a termine una serie di dieci missioni spaziali d'allenamento. Si tratta di prove che hanno il solo scopo di saggiare i potenziali candidati in base al loro coraggio, la loro tenacia e la loro conoscenza dettagliata del sistema solare, tutte doti necessarie per il Progetto Halley.

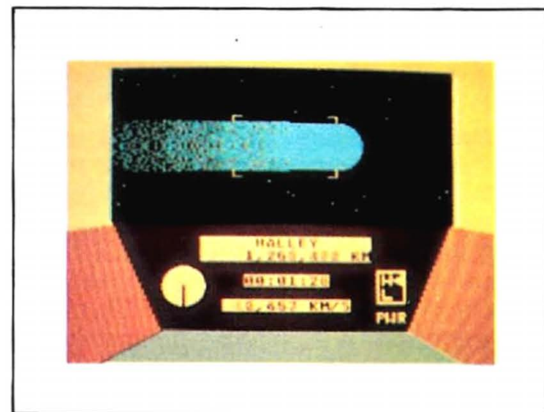
La base di lancio e d'atterraggio dell'astronave è la cometa stessa. L'azione è vista in prima persona da dietro il quadro comandi del veicolo spaziale, una vera meraviglia scientifica, abbastanza potente da volare alla velocità della luce, saltare nell'iperspazio e arrestarsi immediatamente a comando, ma abbastanza semplice da poter essere guidato senza difficoltà da piloti non ancora adolescenti. Normalmente il pannello dei comandi è sovrastato da un grande schermo visivo. All'inizio di ogni missione, un messaggio definisce la destinazione. Dapprima si tratta di messaggi alquanto dettagliati, che indicano con precisione un porto planetario preciso. Man mano che il giocatore fa dei progressi, tuttavia, la destinazione comincia a non essere così chiara, e l'obiettivo è indicato mediante indizi. E a meno di avere una conoscenza superiore in materia astronomica, bisognerà mettere a frutto tutte le proprie doti per non perdersi nello spazio.

Quando la designazione dell'obiettivo è ratificata, è ora di raggiungerlo, il che comporta un processo in tre stadi, che comprende lancio, navigazione e atterraggio. Il primo stadio è piuttosto semplice: basta un colpetto sulla tastiera per essere proiettato in orbita. Presto il corpo sferico e la coda splendente della cometa di Halley spariranno alle vostre spalle.

Navigare, d'altra parte, può sembrare a prima vista un compito oneroso, perché in questo contesto la capacità di leggere la vostra fida bussola tascabile non serve un gran che. La rotta va fissata sulla posizione delle stelle. Mediante uno schermo radar rotondo che porta i nomi delle dodici costellazioni zodiacali, i piloti devono prima localizzare il proprio obiettivo planetario, poi controllare il nome della costellazione retrostante. A questo punto, basta puntare la nave nella direzione giusta, misurare la distanza e affrettarsi verso la meta.

Si tratta di un esercizio di navigazione piuttosto ostico, ma preciso, che riassume in se il **design** del pacchetto. Posizionamento, distanza, orbita, dimensioni e velocità di ogni corpo celeste compreso nella simulazione sono alquanto realistici. Le lune ruotano attor-

no ai pianeti, che ruotano attorno al sole in una spettacolare coreografia spaziale.
Una volta che la vostra astronave si trova a distanza di 100.000 chilometri dalla sua destinazione, dovrete mettervi in orbita, in attesa di un'autorizzazione all'atterraggio da parte della base planetaria. Il processo di navigazione circolare a bassa velocità è un esercizio di regolarità, pazienza e tenacia che forse rappresenta la difficoltà maggiore rispetto a tutti gli esercizi di volo. Quando si ottiene l'autorizzazione all'atterraggio, la nave provvede automaticamente alla discesa. Dopo di che, dovete prendervi una breve pausa, dare un'occhiata alla superficie del pianeta e chiedere istruzioni per l'ultima fase della missione, che vi riporterà — alla fine — alla cometa di Halley.
Le prove da affrontare sono dieci, e vanno superate nell'ordine per poter ottenere il numero di codice segreto del programma. Solo rimandando la cartolina della garanzia al quartier generale della P.L.A.N.E.T. presso la Mindscape, con l'esatto numero di codice, il pilota riceverà per posta le istruzioni speciali sul come affrontare la missione finale: il Progetto Halley propriamente detto. Che cosa esattamente ciò possa significare, non saprei dirlo: sono solo a mezza strada, e mi sto dando un gran da fare per trovare un certo pianeta senza atmosfera.
Ma presto o tardi potrò prendere il volo e altrettanto farà chiunque è disposto a investire un po' del suo tempo per imparare qualcosa sul nostro sistema solare. È sperabile che il programma offra uno spettacolo capace non solo di suscitare del nuovo interesse, ma anche di coinvolgere i giocatori e far loro comprendere qualcosa di più. ●



Suggerimenti per Halley

Una cassetta audio accoglie il pilota con una spiegazione preliminare (è fornita anche la trascrizione). Un esauriente manuale tecnico aiuta a familiarizzarsi con le operazioni della nave; viene fornita una bibliografia per la vostra squadra ricerche e una "mappa stellare semplificata" fornisce una rappresentazione visuale di ogni costellazione dello Zodiaco. Concedetevi il tempo per assorbire tutto questo materiale preliminare, in modo d'essere pronti a tutto.
Preparazione ed esecuzione, tuttavia, sono cose diverse. Il contesto comprende un orologio: non basta completare una missione per essere nelle prime posizioni quanto ad abilità di volo. L'obiettivo finale è quello di realizzare un volo senza incidenti e nel minor tempo possibile. Ho elencato qui di seguito alcuni suggerimenti che potranno aiutarvi a risparmiare qualche minuto nella ricerca delle stelle.

- Innanzi tutto ricordate che quando la nave si ferma, si ferma anche l'orologio. Se siete confuso o vi siete perduto o siete costretto a incrociare in su e in giù alla ricerca di un pianeta, vi conviene fermare la nave del tutto. In genere, andarsene alla deriva a basso livello è il modo più sicuro per perdere del tempo.
- È anche degno di nota il fatto che l'orologio non funziona nell'iperspazio. Per cui, anche se l'immersione nell'iperspazio è determinata più dalla situazione che dalla strategia di fondo, conviene servirsene più frequentemente possibile.
- Quando vi avvicinate a destinazione, a volte è possibile far lavorare in proprio favore il movimento del pianeta. Se siete diretti a un corpo celeste il cui movimento orbitale lo sta portando verso di voi, spegnete i motori e restare ad aspettarlo. L'orologio si fermerà e ci sono buone probabilità che il tutto si risolva in un approccio più graduale e sicuro. Tenetevi soltanto pronti a far dietro front se non vi daranno il permesso d'atterraggio.
- Uno degli esercizi più difficili è rappresentato dal volo in orbita in attesa dell'autorizzazione d'atterraggio. Ogni pilota finisce, un momento o l'altro, con il perdere un bel po' di tempo in una serie di goffi e casuali passaggi sulla superficie del pianeta. Un approccio migliore è quello di posizionarsi a circa 17.000 chilometri dalla destinazione presunta, spegnere i motori e utilizzare il visore mobile dell'astronave per esplorare metodicamente la superficie. Se non ricevete alcun segnale di reazione, dirigetevi direttamente sull'altra faccia del pianeta e riprovate. Badate che non è necessario volare sulla perpendicolare della base per avere l'autorizzazione all'atterraggio: basta individuarla nello schermo del visore.

RITAGLIA LUNGO
IL BORDO SEGNATO
IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL
TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

HIT PARADE

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

INTRODUZIONE
1 GLI ANTENATI - 2 PONZIE - 3 ROCKMAN
4 BUMP - 5 SPADA NERA - 6 SAVANA
7 JUMPER - 8 PERLE - 9 LO GNOMO
10 MATRASS - 11 IDOLO D'ORO
12 POMPELMO - 13 FREDDY
14 SUPER CANNON - 15 IL PRESTINAIO

LATO B / CBM 64

COUNTER

16 AFRICA NERA - 17 LE 7 PROVE
18 ATTACCO UFO - 19 BOBO
20 I MISTERI DELLA GIUNGLA - 21 LAST CAVERNS
22 NIGHT MISSION - 23 FORMULA 1
24 GIROSCOPIO - 25 AIR FIGHTER
26 ESPLORATORE - 27 GUN
28 OMBRA NERA - 29 ESSE TEAM 2
30 KUNG FU

QUESTA CASSETTA È DI

NOME

COGNOME

VIA N.

CITTÀ

ANNOTAZIONI